

Ärger in der Umlaufbahn

Moon Project

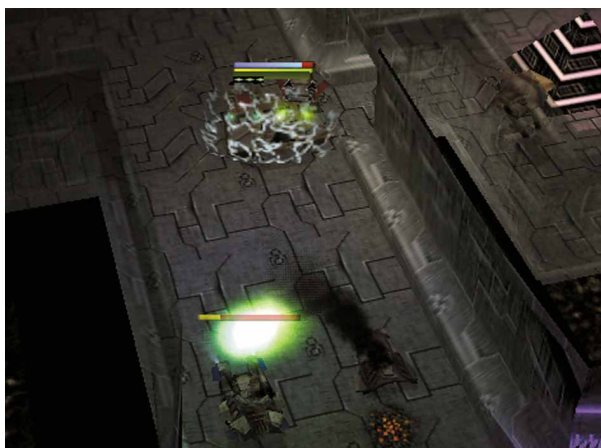
Mit der Technik von Earth 2150 unter der Haube schießt Topware uns zum Mond. Der triste Erdtrabant wird bald zum Schauplatz knallharter Kämpfe.



Ein künstlich erzeugter Meteoritenschauer macht diese Basis dem Mondboden gleich.

Eigentlich wollte Topware nur ein Addon zum Echtzeit-Strategiespiel **Earth 2150** zusammenstellen. Vor allem die Anregungen und Wünsche der Spieler sollten in das Programm einfließen. Immer neue Missionen und Einheiten ließen **Moon Project** jedoch auf den Umfang eines kompletten Spiels anschwellen, und als solches wird es jetzt auch erscheinen – zum entsprechenden Preis. Die

Handlung ist schnell erzählt: Die abtrünnigen Kolonisten der Lunar Corporation bauen rund um den Mond einen Ring aus Geschützen, um so die Erde jederzeit unter Beschuss nehmen zu können. Das lässt sich natürlich weder die Eurasische Dynastie noch die Vereinigung Zivilisierter Staaten gefallen. In drei Kampagnen rund um die Erde und auf dem Mond kämpfen Sie um das brenzlige Waffensystem.



Auch in Tunnels und unterirdischen Basen wird jetzt gekämpft.

Neumond

Über ein halbes Jahr nahmen sich die Entwickler Zeit, frische Einheiten und Aufträge für **Moon Project** zu entwerfen und die Vorschläge von Spielern zu sammeln. Besonders die Balance zwischen den verschiedenen Fahrzeugen war den Designern wichtig. Nun gibt es unter anderem ein U-Boot mit zerstörerischen Atomraketen, das aber zum Zielen nahe an die Gegner herantanken muss. Die neuen Artillerie-Einheiten schießen auf kleinen Spielfeldern über die halbe Karte, einen Aufklärer in der Nähe des Ziels vorausgesetzt. Gegen Luftangriffe sind sie aber wehrlos. Auf dem Mond rufen die Kämpfer der Lunar Corporation mal eben einen Meteoritenschauer zu Hilfe, der gegnerische Einheiten durchlöchert. Dass Ihre Kämpfe Erfahrung sammeln und damit besser treffen, ist schon fast selbstverständlich.

Mission: Abwechslung

Besonders viel Arbeit ist in das Missionsdesign geflossen. Reine Massenschlachten mit Panzern soll es nicht mehr geben. So müssen in einem Auftrag drei gegnerische Basen auf unterschiedliche Weise zerstört werden: durch Bomber aus der Luft, durch Zerstörer vom Wasser aus und durch das Zünden einer unterirdischen Sprengla-

dung. Weiterhin gibt es in jeder Mission außer dem Hauptauftrag mindestens ein (optionales) zweites Ziel, dessen Erfüllung neben Geld auch Karriere-Punkte bringt. In den unterirdischen Tunnels, die in **Earth 2150** lediglich zur Fortbewegung dienen, wird jetzt auch gekämpft.

Technik-Stillstand

Bei **Moon Project** kommt die hardwarehungrige Engine von **Earth 2150** zum Einsatz. Obwohl diese Technik schon etwas älter ist, braucht sich das Programm nicht vor aktuellen Titeln verstecken. Landschaften, Licht- und Wettereffekte sehen todschick aus. Leider wird auch die umständliche Bedienung



Die beiden Fat-Girl-Panzer der Lunar Corporation grillen einen UCS-Tank mit Energieblitzen.

des Vorgängers beibehalten. Spieler, die nicht bereit sind, zahllose Tastaturkürzel zu lernen, kämpfen mit umständlichen Menüs. Ein umfangreiches Tutorial führt aber in die Steuerung ein. **MS**

Moon Project

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Topware
Termin: Oktober 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Guter Mond, du gehst so stille – von wegen. Ausgeklügelte Missionen und pfiffige Einheiten bringen das Meer der Ruhe in Bewegung. Dank mittlerweile ausgereifter Technik konzentrieren sich die Entwickler auf das Spieldesign – das sollte sich auszahlen.«